Creatures
a selection

Голова
7с

Схваченный
150с

Мертвый
20с

SETH

ГОБЛИН

ПЗ 6 **Мораль** 7
Прочная кожа -d2
Нож/короткий лук d4
Особо ловки,атаки и защита Сл 14.

Все гоблины несут проклятье.

Когда-то они были такими же, как вы, но теперь заперты в тюрьме своей безумной гоблинской плоти. Только их глаза открывают истину: разрушенный разум наблюдает, как его тело что стало ему тюрьмой совершает ужасные деяния.

Любое нападение гоблинов несет за собой проклятие, разносимое ветрами их ненависти. Попадут они или нет - неважно. В темноте Саркаша они стреляют впрохожих из луков. Если вы их встретили, вы должны найти и убить гоблина до того, как ваш разум будет парализован. Если существо, наславшие на вас проклятие, все еще живо в течение d6 дней после нападения на вас, вы безвозвратно превращаетесь в его подобие. И тогда лишь тьма Саркаша примит вас к себе.

Схваченный **50-120с**
(розыск, тяжкое преступление)

Мертвый **20-70с**
(розыск, тяжкое преступление)

BENT

Ублюдок

ПЗ 7 **Мораль** 8 **Без брони**
Отравленный нож d4+особенность
Особенность отравленного ножа.
Проверка Стойкость Сл 10 или же цель получит Заражение.

Мало найдется более страшных злодеев, чем нищета, или чудовищ, более сильных, чем ненависть. В этом пораженном мире трущобы и черные переулки - порождают отбросов, творящих бесчисленное множество отвратительных преступлений.
В начале боя ПК с наивысшим показателем Хладнокровия делает проверку со СЛ 14. Провал означает, что случайный член партии автоматически получает трусливый удар в спину - нормальный урон +3.

Схваченный 55с
Мертвый 20с
Кровь, за литр 3с

ZUKUMA

Берсерк

ПЗ 13 **Мораль** 9
Закаленная кожа -d2

Они за тобой!
Словно из ниоткуда, бешенная засада застигает в пыльных коридорах за сложенными черными камнями в катакомбах

Особенность: Атакует дважды за раунд, но не успевают защищаться (Сл 10 на попадание по ним)

Владеет (d4)
1. **Длинный меч** d8
2. **Тяжелая булава** d6
3. **Цепной меч** d6
4. **Огромный молот** d10

Схваченный 120с
Череп 70с
Эктоплазма 25с

WRAT

Призрак

ПЗ 15 **Мораль** – **Без брони**
Касание d4 + особенность
Особенность: Быстрые, и из-за неуловимости по ним трудно попасть (Сл 14).
Эти беззвучные призраки всегда выигрывают в инициативе.
Их касание отнимает 1 пункт силы, хладнокровия и ловкости на время боя.

BELZE

Залитый кровью скелет

ПЗ 7 **Мораль** 8 **Без брони**
Короткий меч d4 или **Нож** d4
Костянные кулаки d2
Особенность: скрытый, до невозможного бесшумен. Нападает из неожиданности. Может имитировать голоса, чтобы заманить жертву, но может повторить лишь услышанное раннее. Атаки колющем оружием по ним Сл 14. Любой удар который наносит 5 или более урона, уничтожает скелета мгновенно.

Схваченный
35с

Уничтоженный
7с

Lich

НЕЖИТЬ (слабый) НЕКРОМАНТ

ПЗ 15 **Мораль** –
Барьер (некротика) –d4
Удар d6 + особое
Особенность: Парализующее прикосновение (Хладнокровие 14 каждый раунд на освобождение).

Никто не может использовать свой Силы находясь рядом с этой антимагической раной в реальности. Каждый раунд он может украсть содержимое близлежащего свитка и использовать эту же Силу против его владельца.

Схваченный
200с

Остатки
130с

Череп
100с

ТРОЛЛЬ

ПЗ 32 **Мораль** особая
Толстая шкура -d2, **Кулак** 2d6
Особенность: легко попасть по нему; Атака Сл 10.

Трусливые, несмотря на свои размеры. Обычно отступают, если тяжело ранены. Но никогда не забывают, кто их ранил. В процессе исцеления они увеличиваются в размерах и обязательно возвращаются, причем сильнее, чем были. Все исцеленные ПЗ добавляются к их максимальному ПЗ. Каждый раз, когда они возвращаются, добавьте еще 1d6 к их урону.

30c **Схваченный**
5c **Кровь, за литр**

NODH

зомби

ПЗ 7 **Мораль** –
Обрывки кожи -d2
Когти/укус d2 + особое
Особенность: Любой укушенный совершает проверку **Стойкости Сл 8** или умирает в течение двух дней, после чего воскресает в виде зомби. Говорят, что единственное лекарство или вакцину можно найти на вершине бледной горы в бесконечно мрачном лесу из темных листьев.

Король Фатму IX из Пустоши, в частности, ищет это лекарство и знает название и местонахождение леса, над которым возвышается гора.

НЕМЕРТВАЯ КУКЛА

LADY PORCELAIN

ПЗ 11 **Мораль** – **Фарфор** -d2 **Когти/Пронзающий укус** d4

В Тваландий воров реликвий, клеветников и продажных священников подвергают наказанию с изысканной и глубоко непрактичной жестокостью. Их детей или внуков заключают в фарфоровые куклы и помещают к окнам собора, чтобы они медленно умирали от голода и жары. Несмотря на ритуалы защиты, многие из них возвращаются в виде мстительной нежити, часто собираясь в большие толпы, чтобы охотиться на своих мучителей. Их безумный взгляд требует проверки **Хладнокровия Сл 12** в начале боя, чтобы не впасть в леденящий страх на d4 раунда.

Голова **20с**

Схваченный **80с**

THINX

Гротеск **ПЗ** 18 **Мораль** – **Глина/камень** –d6 **Когти** d6 **Глазной луч** d8

Притаившиеся вокруг церквей, преследующие различные кладбища, подкрадывающиеся все ближе, стоит вам лишь отвести взгляд. Они тревожно неподвижны, и их трудно различить на фоне серого камня и трудно различить, даже смотря на них. Они двигаются медленно и по ним легко попасть (Сл 10).

Их ужасающий взгляд срабатывает когда на d6 выпадает 1-2, в каждом раунде. Всегда попадает.

Схваченный
190с

Мертвый (целый)
100с

Мертвый (куски)
10с

ALAND Фитиляголовый с ножом

ПЗ 10 **Мораль** 7 **Без брони**
Нож с засохшей кровью d4
Подкрадывается к своим жертвам, бесшумно, как могила. Скитается по окраинам городов и в зарослях Саркаша.

25% шанс получить заражение от ранения безумно грязным ножом.

Особенность: может магически погасить все ближайшие источники света, зажечь собственный ослепительный свет и атаковать. Затем исчезает в темноте.

200с Схваченный
100с Трупный Яд
60с Железа
60с Хвостовой шип

EULOTHA виверна

ПЗ 25 **Мораль** 10 **Толстая шкура** -d4 **Укус/Жало** d6
Особенность 60% шанс, что она укусит.
Ядовитое жало хвоста может парализовать жертву. Проверка стойкости СЛ 14, чтобы избежать одного мучительного часа паралича.

Outcasts

Деньги могут переходить из рук в руки, но нанять этих чудаков не стоит и 1 серебра. Бродяги и беженцы, движимые одиночеством, они просто хотят быть где-то рядом. Именно поэтому они часто бросаются в бега и исчезают, как правило, в самые критические моменты.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Время от времени ГМ делает проверку морального духа (при успехе изгой остается) и добавляет к броску наивысшее Хладнокровие в группе. ГМ также должен учитывать, предоставляет ли группа изгою то, что он/она/оно ценит.

1. Связанные с землей

ПЗ 8 **Мораль** 7 **Кожа** -d2
Посох/Кость d4

Эти уроды состоят примерно из трех частей человека и одной части собаки. Общество считает их грязными, больными и неправильными, поскольку в них течет собачья кровь. Изоляция и презрение сделали их самодостаточными падальщиками..

Черта Характера (d4)
1.Высокомерный 2.Тихий
3.Шутливый 4.Ипохондрик

Особенность (d4)
1. Отлично готовит
(d4 доп. ПЗ во время отдыха)
2.Находит правильный путь
3.Чувствует опасность
4.Изготавливает/чинит предметы

Ценит (d6)
1.Беседы у огня
2.Похвалу
3.Бесконечные поручения
4.Предметы в качестве оплаты
5.Плотские отношения
6.Разбавленный черный яд

2. Дикий Фитиляголовый

ПЗ 10 **Мораль** 7 **Без брони**, **Нож** d4

По своей природе Фитиляголовые одиночки, но самые дикие и мерзкие из них изгоняются даже из этой тесной общины. Бродя по лесам и развалинам, они находят себе компанию. Непостоянные, подозрительные и зловредные, их лучше держать на цепи.

Черта Характера (d4)
1.Ворчливый 2.Апатичный
3.Беспечный 4.Угрюмый

Особенность (d4)
1-2. Ходячий источник света.
3.Эксперт владения ножом (d4+2)
4.Удар в спину (проверка Сл 8 на броске d20 ГМом. Наносит урон оружия +3)

Помимо своей специализации они также могут носить с собой до пяти предметов.

Ценит (d6)
1.Ведение длинных монологов о себе
2.Словесные конфликты внутри группы
3.Получение денег при помощи острого оружия
4.Сожженное мясо 5.Удручающие истории
6.Пленение рабов

3. Один из Бледных

ПЗ 5 **Мораль** 8 **Без брони**, **безоружен** d2

Словно упавшие со звезд бледнокожие никуда не вписываются.
Это невольное отчуждение делает их деструктивными и отстраненными.

Черта Характера (d4)
1.Желчный 2.Невнятный
3.Немой 4.Наносит сам себе вред

Особенность (d4), раз в день
1.Создает d2 дозы случайного отвара (см. класс Оккультный травник)
2.Создает d2 дозы Эликсира Жизни (исцеляет d6 ПЗ и снимает заражение)
3.Использует одну случайную нечистую Силу
4.Использует одну случайную святую Силу

Ценит (d6)
1. Отсутствие необходимости постоянно использовать свою особенность
2. Чистоту
3. Слушание меланхоличной мелодии
4. Несколько часов в одиночестве в темноте
5. Вино
6. Непонятные ритуалы с группой

4. Бродячий разбойник

ПЗ 8 **Мораль** 8 **Кожа** -d2 **Нож/Кость** d4
Иногда **грязный короткий меч** d4+1

Беззаконные мошенники, изгнанные из цивилизации. Не имея ресурсов, союзников и элементарной порядочности, они ищут возмездия... и монет.

Черта Характера (d4)
1.Лень 2.Хвастун
3.Лжец 4.Предатель

Особенность (d4), Сл 8
1.Обезвреживание ловушек (сначала их нужно найти)
2.Кража отдельных предметов
3. Залезать в труднопроходимые места в одиночку
4.Находит тропы и повороты, которые смогут скрыть группу.

Ценит (d6)
1. Оплату в серебре
2. Еду
3. Слухи
4. Спиртное
5. Бессмысленные смерти
6. Получение заслуг за подвиги